

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan yang baik dapat tercipta sumber daya manusia yang berkualitas. Simanjutak (2014:22) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang didesain untuk memindahkan atau menularkan pengetahuan dan keahlian atau kecakapan serta kemampuan. Pemindahan atau penularan itu berlangsung terus menerus dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sehingga dapat tercipta manusia-manusia yang dapat mengembangkan dan mewujudkan berbagai potensi yang ada pada dirinya serta dapat memanfaatkan kemampuannya tersebut untuk kemajuan dirinya sendiri dan untuk kemajuan bangsanya.

Masalah peningkatan mutu pendidikan sangat berhubungan dengan masalah proses pembelajaran. Pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu. Seiring perkembangan zaman yang sangat pesat di era globalisasi ini guru harus mengelola pembelajaran yang lebih berinovasi karena guru adalah pusat perhatian bagi siswa dan guru juga sebagai panutan siswa. Selain itu, guru harus mengelola pembelajaran yang lebih kreatif. Pada pembelajaran sekarang siswa dituntut lebih aktif daripada gurunya ini semua untuk melatih siswa bebas menyampaikan pendapat dan siswa lebih terbiasa berbicara.

Guru sebagai ujung tombak yang mempunyai peran penting dalam mengubah pola pembelajaran dari pembelajaran yang konvensional yang lebih berpusat pada guru berpindah ke pembelajaran konstruktivisme yang lebih berpusat pada siswa. Guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan serta guru harus mampu menjadikan

dirinya secara dinamis dan fleksibel sebagai informan, transformator, organizer serta evaluator. Sementara siswa memperoleh pengetahuannya tidak menerima secara pasif, melainkan dibangun sendiri oleh siswa secara aktif. Dengan siswa melakukan suatu kegiatan sendiri maka siswa bisa meningkatkan pengalamannya sendiri.

Siswa pada usia kelas I, II, dan III selalu berpikir konkret. Ketika siswa diajak untuk berpikir abstrak belum bisa, karena mereka belum terbiasa dalam berfikir abstrak. Proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk kelas rendah adalah belajar yang bergantung pada benda nyata atau konkret. Dengan benda konkret anak dapat belajar dengan pengalaman yang dilakukan dalam kehidupan nyata. Selain itu, masalah yang dijumpai pada proses pembelajaran siswa berbuat ramai sendiri saat guru menerangkan pelajaran. Adapula siswa yang selalu berkeliling dari bangku satu ke bangku yang lain dan selama proses pembelajaran siswa membuat keributan seperti melempar gulungan kertas, suka berbuat usil kepada temannya, sehingga temannya tidak berkonsentrasi lagi terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa juga mendapat nilai yang rendah saat melakukan tes, hal ini menjadi masalah karena dapat menurunkan mental belajar siswa tersebut. Hal serupa juga terjadi di SD N Wonorejo 2 demak.

Hasil nilai ulangan semester I tahun pelajaran 2019/2020 yang menunjukkan hasil belajar yang relatif rendah. Batas minimal pada Muatan Bahasa Indonesia dan Matematika adalah 70. Presentase muatan Bahasa Indonesia yaitu 70,5% (24 siswa yang tuntas) dan 29,4% (10 siswa yang tidak tuntas), pada muatan Matematika 61,76 % (21 siswa yang tuntas) dan 38,23% (13 siswa yang tidak tuntas). Berbagai faktor penyebab rendahnya hasil belajar disebabkan oleh siswa yang masih kesulitan, kebingungan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika juga kurangnya penggunaan media pembelajaran selama kegiatan berlangsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru seharusnya menggunakan media ketika mengajar, agar siswa tidak mudah bosan, melainkan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, senang dan nyaman juga bisa memahami konsep materinya.

Berdasarkan observasi pada tanggal 31 Agustus 2019 di SD N Wonorejo 2 Demak Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak, pembelajaran sudah terfokus pada siswa tapi yang dilakukan guru kurang menarik perhatian siswa karena belum menggunakan media yang inovatif. Siswa tidak diajak melakukan praktik hanya saja mengerjakan soal-soal matematika dan banyak siswa yang tidak mengerjakan. Sehingga hasil belajarnya masih dibawah KKM. Menurut wawancara yang dilakukan kepada guru kelas III SD N Wonorejo 2 Demak Ibu Siti Aminah, S.Pd menyatakan bahwa pembelajaran tematik yang ada masih berpusat pada guru yang condong mendengarkan, mencatat dan tanya jawab. Untuk mengajar guru masih membutuhkan penunjang buku lain karena di buku siswa materi hanya sedikit dan masih bersifat umum. Menurut wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas III SD N Wonorejo 2, menyatakan bahwa siswa masih sulit untuk memahami konsep materi yang terlihat masih membingungkan. Siswa juga bosan dalam pelajaran karena belum adanya penguat yang dapat menarik minat siswa belajar dan media yang kurang menarik perhatian. Selain itu guru hanya memberikan latihan-latihan soal dan belum menggunakan media yang menarik. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi pembelajaran yang dilakukan oleh beliau dan di dalam pembelajaran belum adanya penguatan yang menarik minat siswa belajar yaitu model dan media pembelajaran yang inovatif.

Permasalahan yang dialami siswa kelas III SD N Wonorejo 2 Demak, yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui salah satu model pembelajaran, yaitu dengan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran berbasis masalah, seperti yang dijelaskan oleh Murtono (2017:217) bahwa kurikulum pembelajaran berbasis masalah membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis dan belajar aktif. Dengan hal tersebut, diharapkan dalam menggunakan model ini, siswa akan dapat lebih bisa kritis dan belajar aktif dalam proses pembelajaran, sehingga akan mempengaruhi tujuan awal peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat mencapai ketuntasan hasil belajar siswa dengan baik.

Strategi atau cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dibutuhkan model pembelajaran. Susanto (2013:187) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh siswanya aktif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat dan menggunakan model pembelajaran di dalam kelas, agar bisa memacu siswa dan semangat untuk belajar. Salah satu alternatif model pembelajaran untuk membuat siswa aktif dan bisa memecahkan masalah adalah PBL. Penelitian ini menggunakan model yaitu model pembelajaran PBL karena tepat dan dapat menarik minat siswa, dengan adanya model pembelajaran PBL siswa akan berlatih menghadapi permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi. Model ini dirasa dapat menjadi solusi dalam masalah pembelajaran yang dihadapi. Dimana model ini akan melibatkan siswa aktif, sehingga menimbulkan pembelajaran yang menarik dan menjadikan siswa terbiasa dalam menghadapi permasalahan di kehidupan nyata.

Model PBL yang mempunyai keunggulan, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Rancangan masalah yang menarik dan menantang sehingga siswa akan tergugah untuk belajar. Biasanya siswa akan terangsang rasa ingin tahunya dan bertekad untuk menyelesaikan masalahnya. Ariani, dkk (2017) menyatakan bahwa siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, tetapi juga menghadapi masalah yang ada di kehidupan sehari-hari. Memupuk rasa solidaritas sosial dengan terbiasa diskusi dengan teman-teman sekelas. Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan di butuhnya suatu model pembelajaran PBL yaitu belajar dimulai dengan suatu permasalahan, kemudian memastikan masalah tersebut adalah masalah yang berkaitan dengan dunia nyata siswa dan mengorganisir pembelajaran yang berkaitan dengan masalah.

Penggunaan model PBL digunakan untuk memecahkan suatu masalah. Model PBL juga memerlukan media yang digunakan untuk menunjang meningkatnya hasil belajar siswa, yaitu dengan media kartu. Menurut kamus menyatakan kartu artinya kertas tebal, berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan dan hampir sama dengan karcis. Dony, dkk (2018) menyatakan

keunggulan kartu mudah dibuat, harganya lebih terjangkau, penggunaannya tidak terlalu rumit, mudah untuk dibawa, dan dapat menarik siswa. Uniknya dalam penelitian ini menggunakan media yaitu media "*double card*" atau kartu yang dibolak-balik dan menghasilkan sebuah permasalahan dalam pembelajaran, selain itu keunggulan yang dimiliki media ini adalah memancing siswa untuk aktif dalam pembelajaran, media ini tidak membuat anak mudah bosan, mudah dan praktis dibawa kemana-mana. Anak akan merasakan senang dan siswa juga merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran kali ini lebih menantang.

Model pembelajaran PBL berbantuan media "*double card*" ini dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menyenangkan. Media "*double card*" ini terbuat dari kertas yang berukuran 10cm x 10 cm. Melalui model pembelajaran yang menggunakan media, siswa bisa terlibat langsung dan mendapatkan pengalaman dalam kegiatan pembelajaran. Siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Media ini digunakan ketika saat siswa sudah mulai berkelompok dengan kelompoknya, yaitu pada saat sintaks kedua yaitu mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. Karena di dalam sintaks yang kedua siswa duduk secara berkelompok sesuai yang ditentukan guru dan siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugasnya yang berhubungan dengan masalah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dalam pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini mengkaji model pembelajaran PBL dengan bantuan *double card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui judul penelitian "Penerapan Model PBL berbantuan Media *Double Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD". Diharapkan dapat memberikan salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD N Wonorejo 2 Demak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan guru dalam penerapan Model PBL berbantuan media *double card* pada kelas III SD N Wonorejo 2 Demak ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan Model PBL berbantuan media *double card* pada kelas III SD N Wonorejo 2 Demak ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam penerapan Model PBL berbantuan media *double card* pada kelas III SD N Wonorejo 2 Demak.
2. Mendeskripsikan penerapan peningkatan hasil belajar siswa melalui Model PBL berbantuan media *double card* pada kelas III SD N Wonorejo 2 Demak.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bersifat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Selain itu jugadapat menambah pengetahuan tentang salah satu model PBL berbantuan media *double card*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan adalah:

1. Bagi siswa

Melalui penerapan model PBL berbantuan media *double card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menimbulkan rasa nyaman

sehingga dapat berpikir kreatif, serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerjasama dengan yang lain.

2. Bagi guru

Sebagai motivasi untuk meningkatkan pembelajaran yang dikelola dan membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan dorongan bagi siswa untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD N Wonorejo 2 Demak, sehingga menghasilkan hasil belajar yang maksimal bagi semua kelas. Sebagai alat evaluasi sekolah serta menambah referensi dan wawasan guru dalam memberikan kontribusi yang lebih baik dalam mengelola pembelajaran khususnya pada kemajuan sekolah pada umumnya.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk refleksi dan inovasi dalam hal pembelajaran yang lebih baik lagi. Selain itu sebagai dasar penelitian tindakan kelas selanjutnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian tindakan kelas ini meneliti tentang penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media *double card* untuk peningkatan hasil belajar siswa.
2. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III SD N Wonorejo 2 Demak pada semester I tahun pelajaran 2019/2020.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD N Wonorejo 2 Demak dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa dan peneliti sebagai guru.
4. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan matematika.
5. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 1 siklus 2 pertemuan.

F. Definisi Operasional

Untuk memberikan gambaran arah berkaitan dengan maksud judul penelitian ini, maka diberikan definisi operasional yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran PBL

Model pembelajaran PBL adalah pembelajaran yang didalamnya ada permasalahan nyata untuk siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Sintaks model PBL antara lain (1) mengorganisasikan siswa kepada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, (4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta pameran. (5) menganalisis pemecahan masalah.

2. Media Double Card

Media *double card* termasuk dalam jenis media kartu yang merupakan media visual berupa kertas berukuran 10cm x 10 cm. Isi dari *double card* ini yaitu berisi soal-soal permasalahan dan materi yang akan diajarkan dan yang lebih uniknya mempunyai dua sisi, bagian depan dan belakang nantinya yang sisi depan akan berisikan materi matematika dan sisi belakang berisikan materi bahasa Indonesia. Jadi media ini bisa digunakan untuk pembelajaran tematik di kelas III SD.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku berupa perubahan yang didapatkan setelah terjadi proses belajar untuk mencapai suatu tujuan belajar. Cara mengetahui apakah hasil belajar dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan ketrampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup

segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

4. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru adalah suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Sembilan dasar mengajar yang harus dimiliki guru yaitu: keterampilan membuka, keterampilan bertanya, keterampilan memberikan penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan pembelajaran perseorangan dan keterampilan menutup pelajaran.

5. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan aktivitas belajar siswa digolongkan menjadi delapan sebagai berikut: *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motor activities*, *drawing activities*, *mental activities*, *emotional activities*. Penggolongan aktivitas tersebut, menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Aktivitas belajar siswa dapat diciptakan dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyajikan variasi model pembelajaran yang lebih memicu kegiatan siswa. Siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.